

AMIGA CD³²

Commodore

TM

D/GENERATION

INSTRUCTION BOOKLET

Manual in English
Manuel en Français
Handbuch auf Deutsch
Manuale in Italiano



MINDSCAPE

D/GENERATION™

INSTRUCTION BOOKLET

Copyright 1993 Robert Cook. All rights reserved.

D/Generation™ Copyright © 1993 Mindscape Inc. All rights reserved.

Published by:

Mindscape International, Priority House, Charles Avenue, Burgess Hill, West Sussex RH15 9PQ

Tel: +44 (0) 444 246333 Fax: +44 (0) 444 248996

D/Generation is a trademark of and Mindscape and Logo are registered trademarks of Mindscape Inc. Mindscape acknowledges all other trademarks as the property of their respective owners.

All characters and corporate entities referred to in the game are fictitious.

Table of contents

Introduction.....	3
Getting started.....	4
Game controls.....	4
Your objective.....	4
Game Strategies.....	5
Inventory.....	5
Neogens.....	6
Securing Rooms.....	6
Security System.....	6
Survivors.....	7
Life and Death.....	8
Technical support.....	8

Introduction

Genoq Governing Board
Briefing Excerpts/Virtual Conference
26 June 2021 09:14
Originated in Paris
N. Eco speaking

..... We fear that the workers trapped in our Singapore lab have little chance of survival. Those of you familiar with the Neogen organisms produced in this lab would agree that any rescue attempt would be a suicide mission. The remaining survivors are beyond hope.

Prior to the outbreak, our recon satellites spotted an explosion near the top of the building. This is where Derrida, our head scientist, is creating the next Neogen prototype, the D/Generation.

The D/Generation represents an extremely advanced stage of artificial evolution. Equipped with sophisticated neuro-holographic camouflaging, it can disguise itself as anything. It also has a super-hardened dermal layer that acts like a sheet of armour, making it virtually indestructible.

We are now forced to accept the unthinkable, that the D/Generation is loose in the building. But this might only be the beginning. If it were to escape from the labs out into the real world, the D/Generation would threaten every person on this planet...

Getting started

Insert the D/Generation CD into the CD32 console as shown in the Commodore instruction manual, and switch the console on. After a few moments the opening sequence will run. Press any button on the game controller to begin the game.

Game Controls

Direction control - Moves the player around the screen.

Pause/Resume button - Pauses and resumes the game.

Top Left button - Calls up the options menu. Push the direction control left and right to highlight an item, and press the red button to action your choice. Push the Top Left button again to return to the game.

Top Right button - Shows your inventory. Push the direction control left and right to highlight an item, and press the red button to use it. Push the Top Right button again to return to the game.

Green button - Talks to another game character (another character must be nearby on screen).

Red button - Fires your laser (if you have one).

Blue button - Fires a grenade (if you have found any).

Yellow button - Shows your game statistics.

Your Objective

Alone with your jetpack, you have flown from Finland across the Urals and the entire length of Asia to deliver a package to Genoq Biolabs in Singapore. You land on the buildings 80th floor setback, finding nobody there to greet you. When you enter the building, the main door snaps shut behind you, and you narrowly escape being killed by the building's security system.

You find the receptionist hiding behind her desk; she tells you that Genoa's head scientist, Derrida, has been demanding the package you're carrying. His last panicked message came over an hour ago. **This package is more important than you could have thought!**

You realise that there is only one course of action, that you must **take the package to Derrida**, and, if at all possible, rescue any survivors you find along the way.

Game Strategies

You enter on the 80th floor, and work your way to **Derrida's lab on the 90th floor**.

Your first problem is to find a weapon, or you'll die fast! Look for a laser pulse-gun, a weapon that fires short, intense bursts of energy. **It is intended as an offensive weapon**, but you'll find other uses for it. You **fire the laser** by pressing the **Red button** on the game controller. Grenades, which you'll find later on, are far more destructive than the laser, they are designed to destroy very robust targets. You throw grenades by pressing the **Blue button** on the game controller.

Inventory

Press the Top Right button to bring up your inventory and see which, if any, of the following items you have:



Bomb - Blows up stuff



Clock - Slows down time for everything and everyone but you.



Shield - Protects you from everything. If a tracker hits you, the shield is destroyed but you don't die.



Plasma Barrier - Forms a Plasma Barrier that bounces off the walls. But stay out of its way!



Security Package - For Derrida's eyes only.

To use an available item, push the direction control left and right to highlight the item and then press the Red button.

Neogens

The Neogens are extremely dangerous, genetically engineered organisms. They have spread through the building using the ventilation system, and they are attacking anything human in sight. The four generations were designed over a period of years and have become increasingly sophisticated with each successive generation.

- A/Generation** - Bouncing red ball that smothers its target.
Cloaks itself by going transparent.
- B/Generation** - Bouncing blue cylinder that crushes target. Extremely fast.
Can hide in floor.
- C/Generation** - Humanoid that can disguise itself as anything, animate or inanimate.
Decapitates target.
- D/Generation** - Single prototype, Project classified.

Securing rooms

Rooms with Neogens or vents must be secured before you can rescue any trapped workers. To secure a room, you must kill every non-human organism and seal every vent. You seal a vent simply by running across it. When a room is secured, all vents will turn green, and the red security door will open.

Security System

The building security system includes:



Security Switch/Key - A white triangle with a smaller grey triangle in the centre. Each of these opens special doors, and cannot be triggered until you are holding a

security key of sufficient level. The keys can be found in adjacent rooms, and can only be used on the floor where you find them.



Electrified Plate - Blinks on and off at intervals. These will instantly fry you if you step on them while they are active.



Tracker - Scans the room looking for a target, firing on anything human.



Plasma Barrier - Rebounds between walls. Will destroy anything on contact.



Teleporter - Moves anything instantly from one place to another.

Survivors

The workers who are trapped in the building might be able to help you out, and provide you with information that will help you discover who Derrida is and where you might find him.

You can only rescue a survivor when the room is secure. Once a survivor feels safe and sees you, he or she stands up, runs to you, and waits for your guidance. You must lead each survivor past any active security devices to a safe exit, marked by a red arrow.

Be careful when firing the laser - a stray bolt could easily kill an unprotected person.

Press the Green button while standing near survivors to see a dialogue menu. To select a question or statement from the menu, push the direction control up or down to highlight the item and then press the red button. You can modify some menu selections ending with "..." by pushing the direction control left and right to scroll through sentences.

Hint: Use computer terminals to get additional information.

Life and Death

You begin the game with five lives, and you lose one life anytime you are killed. Each time you save a survivor you gain one life. When you lose your last life, you start over from the beginning of the level with the same number of lives you had when you began that level.

At any point you can call up the options menu (press the Top Left button) and save your current game to the CD32's RAM. You can also load a previously saved game from this menu.

TECHNICAL SUPPORT

Should you experience any technical problems with this game, such as it failing to operate, please contact our Technical Services Department.

Technical Services
P.O. Box 51
Burgess Hill
West Sussex RH15 9PH
England

Telephone: +44 (0) 444 239600 (09:30 to 16:30 Monday to Friday)
Fax: +44 (0) 444 248996

We regret that we cannot offer game hints and tips, as the service is provided for technical difficulties only.

D/GENERATION™

MODE D'EMPLOI

Copyright © 1993 Robert Cowie. Tous droits réservés.

D/Génération™ Copyright © 1993 Mindscape Inc. Tous droits réservés.

Publié par :

Mindscape International, Priority House, Charles Avenue, Burgess Hill, West Sussex RH15 9PQ
Tel: +44 (0) 444 246333 Fax: +44 (0) 444 248996

D/Génération, Mindscape et leurs logos sont des marques déposées de Mindscape Inc. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs dépositaires respectifs.

Tous les personnages et sociétés cités dans ce jeu sont entièrement fictifs.

Table des matières

Introduction.....	11
Démarrage.....	12
Commandes de jeu.....	12
Votre mission.....	12
Tactiques de jeu.....	13
Inventaire.....	13
Les Néogènes.....	14
Désinfection des pièces.....	14
Système de sécurité.....	15
Les survivants.....	15
Vie et mort.....	16
Assistance technique.....	16

Introduction

Conseil d'administration de Genog
Briefing des Experts/Conférence virtuelle
Le 26 juin 2021 à 9 h 14
Origine : Paris
Intervenant : N. Eco

...Nous craignons que les chances de survie de notre personnel, bloqué dans notre laboratoire de Singapour, ne soient très réduites. Tous ceux qui connaissent les organismes Néogènes produits dans ce laboratoire conviendront que toute tentative de sauvetage constituerait un véritable suicide. Il n'y a aucun espoir pour les survivants de cette tragédie.

Juste avant l'insurrection des Néogènes, nos satellites de reconnaissance ont enregistré une explosion près du toit du bâtiment. C'est là que Derrida, notre directeur scientifique, est en train de créer le tout dernier prototype de Néogène, le D/Génération.

Le D/Génération représente un stade extrêmement avancé dans l'évolution artificielle. Équipé de matériel de camouflage neuro-holographe sophistiqué, il peut prendre pratiquement n'importe quelle forme. Il possède également une couche dermique particulièrement dure, qui lui tient lieu d'écran blindé et le rend pratiquement indestructible.

Nous sommes maintenant forcés d'accepter le pire, à savoir que le D/Génération se déplace librement dans le bâtiment. Mais cet épisode n'est peut-être que le premier stade d'une gigantesque catastrophe. S'il venait à s'échapper des laboratoires et accédait au monde extérieur, le D/Génération constituerait une menace pour tous les habitants de la planète.

Démarrage

Insérez le disque compact D/Generation dans la console CD32 comme l'illustre le manuel d'utilisation Commodore, puis allumez votre console. Après quelques instants, la séquence d'ouverture commence. Appuyez sur l'un des boutons du contrôleur pour démarrer le jeu.

Commandes de jeu

Manette de direction : déplace le joueur sur l'écran.

Bouton Pause/repandre : interrompt et reprend le jeu.

Bouton supérieur gauche : déroule le menu Options. Mettez en surbrillance l'article souhaité à l'aide de la manette de direction (gauche ou droite) et appuyez sur le bouton rouge pour valider. Appuyez de nouveau sur le bouton supérieur gauche pour retourner au jeu.

Bouton supérieur droit : affiche l'inventaire. Mettez en surbrillance l'article souhaité à l'aide de la manette de direction (gauche ou droite) et appuyez sur le bouton rouge pour valider. Appuyez de nouveau sur le bouton supérieur droit pour retourner au jeu.

Bouton vert : permet de discuter avec un autre personnage qui se trouve à portée sur l'écran.

Bouton rouge : active le laser (si vous en avez un).

Bouton bleu : active une grenade (si vous en avez trouvées).

Bouton jaune : affiche les statistiques de jeu.

Votre mission

Parti de Finlande, seul dans votre jet privé, vous avez survolé l'Oural et toute l'Asie pour livrer un paquet aux laboratoires biologiques de Genox, situés à Singapour. Vous atterrissez sur la plate-forme du 80^e étage du bâtiment, pour vous apercevoir que personne n'est là pour vous accueillir. Lorsque vous entrez dans le bâtiment, la porte principale se referme derrière vous, et

vous évaluez de justesse de vous faire tuer par le système de sécurité du bâtiment.

Vous découvrez la réceptionniste, cachée derrière son bureau. Elle vous explique que Derrida, le directeur scientifique de Genox, a réclamé le paquet que vous transportez. Son dernier message, totalement affolé, est parvenu il y a plus d'une heure. Ce paquet est plus important que vous n'auriez pu l'imaginer !

Vous réalisez qu'il ne vous reste plus qu'une chose à faire : remettre ce paquet à Derrida à tout prix, et sauver, si possible, les survivants que vous rencontrerez sur votre passage.

Tactiques de jeu

Vous arrivez au 80^e étage et essayez de vous frayer un passage pour atteindre le laboratoire de Derrida, situé dix étages plus haut.

La première chose à faire : trouver une arme ou périr ! Cherchez un pistolet laser dont les décharges d'énergie courtes et intenses sont radicales. Il s'agit d'une arme offensive, mais vous découvrirez bien d'autres usages. Utilisez le bouton rouge du contrôleur pour tirer. Les grenades que vous trouverez plus tard ont une puissance de destruction supérieure à celle du laser. Elles peuvent éliminer les cibles les plus robustes. Servez-vous du bouton bleu du contrôleur pour les lancer.

Inventaire

Appuyez sur le bouton supérieur droit pour afficher l'inventaire et connaître les éventuels objets dont vous disposez :



Bombes : font sauter du matériel.



Horloge : ralentit le temps pour tout et pour tous, sauf pour vous.



Écran : vous protège de tout. Si un inquisiteur vous touche, l'écran sera détruit mais vous resterez en vie.



Barrière de plasma : forme une barrière de plasma qui rebondit sur les murs. Mais gardez vos distances !



Matériel de sécurité : Ultra-confidentiel. Uniquement réservé à Derrida.

Pour utiliser un article disponible, mettez-le en surbrillance à l'aide de la manette de direction (gauche ou droite) et appuyez sur le bouton rouge.

Les Néogènes

Les Néogènes sont des organismes fabriqués génétiquement, extrêmement dangereux. Ils se sont dispersés dans l'ensemble du bâtiment, en utilisant le système de ventilation, et attaquent tous les êtres humains en vue. Les quatre générations, conçues sur plusieurs années, sont devenues de plus en plus sophistiquées. Elles s'identifient de la façon suivante :

A/Génération : balle rouge élastique qui étouffe sa victime. Se cache en devenant transparente.

B/Génération : cylindre bleu élastique qui écrase sa victime. Extrêmement rapide. Peut se cacher sous le plancher.

C/Génération : humanoïde qui peut prendre n'importe quelle forme, animée ou inanimée. Décapite sa victime.

D/Génération : prototype unique. Projet ultra-confidentiel.

Désinfection des pièces

Avant de pouvoir porter secours à d'éventuels employés bloqués, il vous faut désinfecter les pièces contenant des Néogènes ou les bouches de ventilation. Pour désinfecter une pièce, vous devez tuer tout organisme non humain et bloquer toutes les bouches de ventilation. Il suffit de passer sur une bouche de ventilation pour la bloquer. Une fois la pièce désinfectée, toutes les bouches de ventilation deviennent vertes, et la porte de sécurité rouge s'ouvre.

Système de sécurité

Le système de sécurité du bâtiment est équipé des éléments suivants :



Clé/Interrupteur de sécurité : triangle blanc avec un triangle gris plus petit en son centre. Chaque dispositif de ce type ouvre des portes spéciales et ne peut fonctionner que si vous possédez une clé de sécurité d'un niveau suffisamment élevé. Les clés, que vous trouverez dans les pièces voisines, ne peuvent être utilisées qu'à l'étage où vous les avez découvertes.



Plaque électrifiée : clignote à intervalles réguliers. Ces plaques vous électrocuteront instantanément si vous marchez dessus quand elles sont en période d'activité.



Traqueur : balaie la pièce à la recherche d'une cible et tire sur tout ce qui est humain.



Barrière de plasma : rebondit d'un mur à l'autre. Détruit tout ce qui entre en son contact.



Téléporteur : déplace instantanément tout objet d'un endroit à l'autre.

Les survivants

Les employés bloqués dans le bâtiment peuvent peut-être vous assister et vous fournir des renseignements qui vous aideront à découvrir qui est Derrida et où il peut se trouver.

Vous ne pouvez sauver un survivant qu'après avoir désinfecté la pièce (pour cela, tuez tous les organismes non humains et bloquez toutes les bouches de ventilation en passant dessus). Lorsqu'un survivant se sent hors de danger et vous aperçoit, il ou elle se lève, court à votre rencontre et attend vos instructions. Vous devez conduire chaque survivant, en évitant tout dispositif de sécurité en activité, jusqu'à une issue de secours sans danger, marquée d'une flèche rouge.

Attention quand vous utilisez votre fusil laser : un rayon perdu pourrait facilement tuer une personne non protégée.

Appuyez sur le bouton vert lorsque vous vous tenez à côté d'un survivant pour faire apparaître un menu de dialogue. Pour sélectionner une question ou une affirmation du menu, utilisez la manette de direction (haut ou bas) pour mettre en surbrillance l'élément souhaité, puis appuyez sur le bouton rouge. Vous pouvez modifier certaines sélections du menu terminées par "..." en parcourant les phrases à l'aide de la manette (gauche ou droite).

Un conseil : utilisez les terminaux de l'ordinateur pour obtenir des informations supplémentaires.

Vie et mort

Vous commencez le jeu avec cinq vies et en perdez une à chaque fois que vous êtes tué. À chaque survivant sauvé, vous gagnez une vie. Lorsque vous perdez votre dernière vie, vous recommencez au début du niveau atteint avec le nombre de vies que vous aviez lorsque vous êtes parvenu à ce stade.

À tout moment, vous pouvez dérouler le menu Options (à l'aide du bouton supérieur gauche) et enregistrer le jeu en cours dans la mémoire vive du CD32. Ce même menu vous permet de charger un jeu enregistré.

Assistance technique

Si vous rencontrez des difficultés techniques, de fonctionnement par exemple, avec ce jeu, entrez en relation avec notre service d'assistance technique.

Technical Services

**P.O. Box 51
Burgess Hill
West Sussex RH15 9PH
GB**

Téléphone : +44 (0) 444 239600 (de 9 h 30 à 16 h 30 du lundi au vendredi)

Fax : +44 (0) 444 248996

Ce service vous aide en cas de difficulté technique, mais ne fournit ni conseils ni astuces de jeu.

D/GENERATION™

SPIELANLEITUNG

Copyright © 1991 Robert Cook. Alle Rechte vorbehalten.

D/Generation™ Copyright © 1993 Mindscape Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Herausgegeben von:

Mindscape International, Priority House, Charles Avenue, Burgess Hill, West Sussex RH15 9PH
Tel: +44 (0) 444 246333 Fax: +44 (0) 444 248996

D/Generation ist ein Warenzeichen und Mindscape und das dazugehörige Logo sind eingetragene Warenzeichen von Mindscape Inc. Mindscape anerkennt alle übrigen Warenzeichen als das Eigentum ihrer Hersteller.

Alle Personen und Firmen, die in dem Spiel erwähnt werden, sind frei erfunden.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	19
Es kann losgehen.....	20
Spielsteuerung.....	20
Ihr Ziel.....	20
Spielstrategien.....	21
Inventar.....	21
Neogene.....	21
Zimmersicherung.....	21
Sicherheitssystem.....	21
Überlebende.....	23
Leben und Tod.....	24
Technische Unterstützung.....	24

Einleitung

Genoq Hauptvorstand

Anweisungsauszüge/Faktische Konferenz

26. Juni 2021 09:14

Entstanden in Paris

N. Eco übernimmt das Wort:

... Wir fürchten, die Arbeiter, die in unserem Labor in Singapur in der Falle sitzen, haben keine Überlebenschance. Diejenigen, die mit dem Neogen-Organismus vertraut sind, der in dem dortigen Labor produziert wird, werden mit mir übereinstimmen, daß jeglicher Rettungsversuch eine Selbstmordmission wäre. Für die Überlebenden besteht keine Hoffnung mehr.

Vor dem Ausbruch entdeckten unsere Aufklärungssatelliten eine Explosion oben im Gebäude, in dem Teil, wo Derrida, unser leitender Wissenschaftler, mit der Konstruktion des nächsten Neogen-Prototyps, der D/Generation beschäftigt ist.

Die D/Generation ist ein besonders fortgeschrittenes Stadium künstlicher Evolution. Dank hochentwickelter neuro-holographischer Tarnung können die Organismen beliebige Formen annehmen. Sie verfügen außerdem über einen superharten Außenbelag, der wie ein Panzer wirkt, wodurch sie praktisch unzerstörbar sind.

Wir werden nun dazu gezwungen, das Udenkbare zu akzeptieren, nämlich, daß diese Organismen frei im Gebäude herumschwirren. Aber das ist wahrscheinlich nur der Anfang. Falls sie aus der Laborumgebung in die Welt ausbrechen, ist jeder Einzelne auf diesem Planeten in Gefahr. ...

Es kann losgehen

Die D/Generation CD in die CD32-Konsole einschieben, wie dies in der Commodore-Anleitung beschrieben ist, und die Konsole einschalten. Nach wenigen Augenblicken beginnt die Eröffnungssequenz. Zum Starten des Spiels eine beliebige Taste auf dem Steuergerät drücken.

Spielsteuerung

Richtungssteuerung: Zum Manövrieren der Figur auf dem Bildschirm

Pause/Restarte-Knopf: Pause und Wiederaufnahme des Spiels

Obere linke Taste: Aufruf des Optionen-Menüs. Zum Markieren einer Option nach links/rechts steuern, dann den roten Knopf drücken, um die Auswahl zu aktivieren. Obere linke Taste erneut drücken, um ins Spiel zurückzuschalten.

Obere rechte Taste: Anzeige des Inventars. Richtungssteuerung nach links/rechts benutzen, um ein Objekt zu markieren, dann die rote Taste drücken, um es zu benutzen. Erneutes Drücken auf die obere rechte Taste schaltet ins Spiel zurück.

Grüne Taste: Für Gespräche mit einer anderen Spielfigur (die sich in der Nähe befinden muß)

Rote Taste: Feuer der Laserkanone (wenn eine vorhanden ist)

Blaue Taste: Feuer einer Granate (wenn eine eingesammelt wurde)

Gelbe Taste: Anzeige der Spielstatistik

Ihr Ziel

Sie sind allein mit Ihren Jets, sind von Finnland über den Ural und quer durch ganz Asien geflogen, um bei den Genos Biolabs in Singapur ein Paket abzuliefern. Sie landen auf dem Landeplatz im 80. Stockwerk, jedoch ist keiner da, der Sie begrüßt. Als Sie das Gebäude betreten, knallt die Tür hinter Ihnen zu, und Sie werden beinahe von dem Sicherheitssystem in dem Gebäude geöllet.

Sie finden die Dame am Empfang hinter ihrem Schreibtisch. Sie erklärt Ihnen, daß Genos leitender Wissenschaftler Derrida verzweifelt auf das Paket wartet, das Sie bei sich haben. Seine letzte Paniknachricht wurde vor über einer Stunde empfangen. Dieses Paket ist wichtiger, als Sie sich überhaupt vorstellen können.

Sie wissen, es gibt nur eines: Derrida das Paket persönlich zu überbringen und die Überlebenden, denen Sie unterwegs begegnen, zu retten versuchen.

Sie betreten den 80. Stock und arbeiten sich zu Derridas Labor auf dem 90. Stock vor. Ihr erstes Problem, wenn Sie nicht gleich unkönnen wollen, besteht darin, eine Waffe zu finden. Schauen Sie sich mit einer Laserimpulskanone um, einer Waffe, die kurze, intensive Energiestöße abgibt und in erster Linie als Offensivwaffe gedacht ist, obwohl Sie sie bestimmt auch für andere Dinge einsetzen werden. Zum Feuern des Laserstrahls drücken Sie die rote Taste auf dem Steuergerät. Die Granaten, die Sie später unterwegs auflösen werden, sind sehr viel gefährlicher als der Laser und eignen sich zur Vernichtung von robusten Zielen. Zum Abwerfen von Granaten dient die blaue Taste auf dem Steuergerät.

Inventar

Um sich das Inventar anzuzeigen, drücken Sie die rechte obere Taste. Stellen Sie fest, welche der folgenden Gegenstände Sie mit sich führen:



Bombe - Jagt Sachen in die Luft.



Uhr - Verlängsam die Zeit für alles und jeden außer für Sie selbst.



Schild - Schützt Sie vor allem. Wenn Sie von einem Tracker getroffen werden, wird Ihr Schild zwar zerstört, aber Sie sterben nicht.



Plasmabarriere - Bilden Sie eine Plasmabarriere, die von den Wänden abprallt. Aber bringen Sie sich in Sicherheit!



Sicherheitspaket - Nur für Derrida bestimmt.

Um ein Objekt zu verwenden, drücken Sie das Steuergerät nach links und/oder rechts, um das Objekt zu markieren, und drücken dann zur Aktivierung die rote Taste.

Neogene

Die Neogene sind äußerst gefährliche, gentechnologische Organismen. Sie haben sich über die Lufttechnische Anlage überall im Gebäude verbreitet und greifen alle menschlichen Wesen an. Im Laufe ihrer Entwicklung über vier Generationen hinweg sind sie zu höchst raffinierten, tödlichen Organismen geworden.

A/Generation - Springender roter Ball, der sein Ziel ersticht. Tarnt sich, indem er durchsichtig wird.

B/Generation - Springender blauer Zylinder, der sein Ziel zerquetscht. Äußerst schnell. Kann sich im Fußboden verstecken.

C/Generation - Humatoid, der sich als alles tarnen kann, belebt oder unbelebt.

D/Generation - Einzelner Prototyp. Projekt ist geheim.

Zimmersicherung

Zimmer mit Neogenen oder Entlüftungsöffnungen müssen gesichert werden, ohne Sie die in der Falle sitzenden Arbeiter retten können. Um ein Zimmer zu sichern, müssen Sie jeden nicht-menschlichen Organismus töten und jede Entlüftungsöffnung abdichten. Die Öffnungen werden abgedichtet, indem Sie einfach darübergehen. Wenn ein Zimmer gesichert ist, werden alle Entlüftungsöffnungen grün, und die rote Sicherheitstür geht auf.

Sicherheitssystem

Das Sicherheitssystem umfasst:



Sicherheitsschalter/schlüssel - Ein weißes Dreieck mit einem kleineren grauen Dreieck in der Mitte. Sie alle öffnen besondere Türen und können nicht ausgelöst

werden, bis Sie im Besitz eines Sicherheitsschlüssels ausreichender Stufe sind. Die Schlüssel können in den angrenzenden Zimmern gefunden werden, und können nur in dem Stockwerk benutzt werden, in dem sie gefunden worden sind.



Unter Strom gesetzte Platte - Blinkt in Intervallen. Wenn aktiv, werden Sie sofort geschnitten, wenn Sie darauf treten.



Tracker - Scant das Zimmer, um Ziele aufzuspüren, feuert auf alles Menschliche.



Plasmabarriere - Prallt von Wand zu Wand. Zerstört alles, womit es in Berührung kommt.



Teleporter - Bewegt alles sofort von einer Stelle zur anderen.

Überlebende

Die Arbeiter, die in der Falle sitzen, können Ihnen vielleicht helfen, und Ihnen Informationen liefern, damit Sie herausfinden, wer Derrida ist, und wo Sie ihn finden können.

Sie können einen Überlebenden nur dann retten, wenn das Zimmer sicher ist (Sie müssen jeden nicht-menschlichen Organismus töten und jeden Entlüftungsöffnung abdichten, indem Sie darüberlaufen). Wenn sich ein Überlebender sicher fühlt und Sie sieht, steht er auf, läuft auf Sie zu, und wartet auf Ihre Anweisungen. Sie müssen alle Überlebenden an den aktiven Sicherheitseinrichtungen vorbei zu einem sicheren Ausgang führen, der durch einen roten Pfeil gekennzeichnet ist.

Seien Sie vorsichtig, wenn Sie den Laser abschießen - ein verirrter Strahl könnte leicht eine ungeschützte Person treffen.

Drücken Sie die grüne Taste, wenn Sie in der Nähe von Überlebenden stehen, um ein Dialogmenü einzublenden. Um eine Frage oder eine Aussage aus dem Menü zu wählen, drücken Sie die Richtungssteuerung nach oben oder unten, um den betreffenden Satz zu markieren, und drücken

dann die rote Taste. Einige der Sätze, die mit einer Auslassung ("...") enden, können Sie ändern, indem Sie mit der Links-/Rechtssteuerung durch die Sätze rollen.

Hinweis: Benutzen Sie Computer-Terminals, um sich zusätzliche Informationen zu beschaffen.

Leben und Tod

Bei Spielanfang verfügen Sie über fünf Leben, und jedes Mal, wenn Sie getötet werden, verlieren Sie ein Leben. Jedes Mal wenn Sie einen Überlebenden retten, gewinnen Sie ein Leben. Wenn Sie Ihr letztes Leben verlieren, fangen Sie wieder am Anfang der Stufe an, und zwar mit der gleichen Anzahl von Leben, die Sie besaßen, als Sie mit dieser Stufe anfangen.

Das Optionen-Menü können Sie jederzeit mit Hilfe der oberen linken Taste aufrufen. Von hier aus können Sie den momentanen Spielstand ins RAM des CD32 speichern. Dasselbe Menü enthält auch eine Option zum Laden eines früher gespeicherten Spiels.

Technischer Support

Falls beim Spielen irgendwelche technischen Probleme auftreten sollten (wenn es z.B. wider Erwarten nicht läuft), hilft unser Technischer Dienst gerne weiter:

Technischer Services
Mindscape International Ltd.
Priority House
Charles Avenue
Burgess Hill
West Sussex
RH15 9PQ
Telefon: +44 444 239600 (09.30 bis 16.30 werktags)
Fax: +44 444 248996

Wir bedauern, daß es uns nicht möglich ist, Spielhinweise und Tips zu geben. Unser Technischer Dienst ist lediglich für Probleme technischer Art zuständig.

D/GENERATION™

LIBRETTO DI ISTRUZIONI

Copyright 1991 Robert Cook. Tutti i diritti riservati.

D/Generations™ Copyright © 1993 Mindscape Inc. Tutti i diritti riservati.

Pubblicato da:

Mindscape International, Priority House
Charles Avenue, Burgess Hill
West Sussex RH15 9PQ
Tel. +44 (0) 444 246333 Fax: +44 (0) 444 248996

D/Generation è il marchio registrato di Mindscape e il marchio societario sono marchi depositati di Mindscape Inc. Mindscape riconosce tutti gli altri marchi registrati come proprietà dei rispettivi proprietari. Tutti i personaggi e le organizzazioni aziendali a cui si fa riferimento nel gioco sono immaginari.

Indice

Introduzione.....	27
Avvio.....	28
Controlli del gioco	28
Il vostro obiettivo.....	28
Strategie del gioco.....	29
Inventario.....	29
Neogeni.....	30
Come rendere sicure le stanze.....	30
Sistema di sicurezza	30
Superstiti.....	31
Vita e morte.....	32
Assistenza tecnica.....	32

Introduzione

Consiglio di Amministrazione Genotq
Sommaro del briefing/Conferenza virtuale
26 giugno 2021 09:14
Provenienza da Parigi
Parla N. Eco

....Temiamo che per i lavoratori intrappolati nel nostro laboratorio di Singapore le possibilità di sopravvivenza siano scarse. Chi di voi conosce gli organismi Neogeni prodotti in questo laboratorio sarà concorde nell'affermare che qualsiasi tentativo di salvataggio sarebbe una missione suicida. Per gli altri superstiti non c'è più speranza.

Prima dello scoppio, i nostri satelliti di ricognizione hanno localizzato un'esplosione vicino alla parte più alta dell'edificio. È qui che Derrida, il nostro scienziato capo, sta creando il prossimo prototipo dei Neogeni, il D/Generation.

Il D/Generation rappresenta uno stadio estremamente avanzato di evoluzione artificiale. Grazie ad una sofisticata mimetizzazione neuro-olografica, può mascherarsi in qualsiasi modo. È munito inoltre di uno strato epidermico super-indurito che funge da armatura e lo rende praticamente indistruttibile.

Siamo ora costretti ad accettare l'impensabile, cioè che il D/Generation si aggira libero nell'edificio. Ma questo potrebbe essere solo l'inizio. Se dovesse fuggire dai laboratori nel mondo reale, il D/Generation minaccerebbe ogni persona su questo pianeta....

Avvio

Inserire il D/Generation CD nella console CD32 come mostrato nel manuale della istruzioni Commodore e accendere la console. Dopo qualche secondo appare la sequenza di apertura. Premere un pulsante qualsiasi nel controllore del gioco per iniziare il gioco.

Controlli del gioco

Controllo della direzione - Sposta il giocatore sullo schermo.

Pulsante Pausa/Ripristino - Mette in pausa e riprende il gioco.

Pulsante in alto a sinistra - Chiama il menu delle opzioni. Spingere il controllo della direzione a sinistra e a destra per evidenziare un elemento e premere il pulsante rosso per agire. Premere il pulsante superiore sinistro per ritornare al gioco.

Pulsante superiore destro - Mostra l'inventario. Spingere il controllo della direzione a destra e a sinistra per evidenziare un elemento e premere il pulsante rosso per utilizzarlo. Premere il pulsante superiore destro di nuovo per ritornare al gioco.

Pulsante verde - Fa parlare con un altro personaggio del gioco (un altro personaggio deve essere nelle vicinanze sullo schermo).

Pulsante rosso - Fa fuoco con il laser (se ne avete uno).

Pulsante blu - Fa fuoco con una granata (se ne avete trovata una).

Pulsante giallo - Mostra le statistiche del gioco.

Il vostro obiettivo

Soli con il vostro jet, avete volato dalla Finlandia sopra gli Urali e tutta l'Asia per consegnare un pacco ai Biolaboratori Genco a Singapore. Atterrate all'ottantesimo piano dell'edificio, dove non trovate nessuno a salutarvi. Quando entrate nell'edificio, la porta si chiude dietro di voi e per poco non venite uccisi dal sistema di sicurezza dell'edificio.

Trovate la receptionist nascosta dietro la sua scrivania. Vi dice che lo scienziato capo della Genco, Derrida, ha richiesto il pacco che avete con voi. Il suo ultimo messaggio pieno di panico è giunto più di un'ora fa. Questo pacco è più importante di quanto non aveste pensato.

Vi rendete conto che vi è un'unica cosa da fare: dovete assolutamente portare il pacco a Derrida e, se possibile, salvare eventuali superstiti che trovate lungo il percorso.

Strategie del gioco

Entrate all'ottantesimo piano e dovete arrivare al laboratorio di Derrida al novantesimo piano.

Il primo problema è quello di trovare un'arma, altrimenti morirete presto! Cercate una pistola laser, un'arma che spara raffiche brevi e intense di energia. È un'arma offensiva, ma ne potrete fare altro uso. Fate fuoco premendo il pulsante rosso sul controllore del gioco. Le granate, che troverete più tardi, sono molto più distruttive del laser, sono ideate per distruggere obiettivi molto robusti. Lanciate granate premendo il pulsante blu sul controllore del gioco.

Inventario

Premere il pulsante superiore destro per fare apparire l'inventario e vedere quali avete dei seguenti elementi:



Bomba - Causa esplosioni.



Orologio - Rallenta il tempo per tutto e tutti tranne voi.



Scudo - Vi protegge da tutto. Se siete colpiti da un puntatore, lo scudo viene distrutto, ma voi non morite.



Barriera di plasma - Forma una Barriera di plasma che rimbalza dalle pareti. Ma statene lontani!



Pacco di sicurezza - Da consegnare soltanto a Derrida.

Per utilizzare un elemento disponibile, premere il controllo della direzione a destra e a sinistra per evidenziare l'elemento e quindi premere il pulsante rosso.

Neogeni

I Neogeni sono degli organismi estremamente pericolosi prodotti dall'ingegneria genetica. Si sono diffusi in tutto l'edificio attraverso l'impianto di ventilazione e stanno attaccando qualsiasi forma umana in vista. Le quattro generazioni sono state progettate in un arco di diversi anni e sono diventate sempre più sofisticate.

A/Generation - Palla rossa che rimbalza e soffoca l'obiettivo. Si cela diventando trasparente.

B/Generation - Cilindro blu che rimbalza e schiaccia l'obiettivo. Estremamente veloce. Si può nascondere nel pavimento.

C/Generation - Unianoide che può mascherarsi in qualsiasi forma, animata o meno. Decapita l'obiettivo.

D/Generation - Prototipo unico. Classificato come progetto.

Come rendere sicure le stanze

Prima di poter salvare eventuali lavoratori intrappolati, bisogna rendere sicure le stanze dove vi sono Neogeni o aperture per la ventilazione. Per rendere sicura una stanza, dovete uccidere ogni organismo non umano e sigillare ogni apertura. Per sigillare un'apertura basta passarci sopra. Quando una stanza è stata resa sicura, tutte le aperture diventeranno verdi e la porta di sicurezza rossa si aprirà.

Sistema di sicurezza

Il sistema di sicurezza dell'edificio comprende:



Chiave/Interruttore di sicurezza - Un triangolo bianco con un triangolo più piccolo grigio al centro. Ognuno di essi apre delle porte speciali e per poterli atti-

vare dovete essere in possesso di una chiave di sicurezza di livello sufficiente. Le chiavi si trovano nelle stanze adiacenti e possono essere usate sul pavimento solo nel punto in cui le trovate.



Piastre elettrificate - Lampeggiano ad intervalli. Se vi camminate sopra quando sono attive, vi friggeranno istantaneamente.



Puntatori - Esplorano la stanza alla ricerca di obiettivi e sparano su qualsiasi organismo umano.



Barriera di plasma - Rimbalza tra le pareti. Distrugge qualsiasi cosa con cui viene a contatto.



Teleportiere - Sposta istantaneamente qualsiasi cosa da un luogo all'altro.

Superstiti

I lavoratori che sono intrappolati nell'edificio forse possono assistervi ad uscire e fornirvi le informazioni per aiutarvi a scoprire chi è Derrida e dove lo potrete trovare.

Potete salvare un superstita soltanto quando la stanza è sicura (dovete uccidere ogni organismo non umano e sigillare ogni apertura passandoci sopra). Una volta che si sente sicuro e vi vede, il superstita si alza, vi corre incontro ed aspetta che voi lo guidiate. Dovete far passare ogni superstita attraverso i dispositivi di sicurezza attivi per portarlo ad un'uscita sicura, contrassegnata da una freccia rossa.

Fate attenzione a quando sparate il laser - un proiettile vagante potrebbe facilmente uccidere una persona non protetta.

Premere il pulsante verde quando state vicino ai superstiti per vedere un menu di dialogo. Per selezionare una domanda o un'affermazione dal menu, spingere il controllo della direzione su o giù per evidenziare l'elemento e premere il pulsante rosso. Potete modificare alcune selezioni del

menu che terminano con "..." spingendo il controllo della direzione a destra e a sinistra per scorrere le frasi.

Consiglio: Usate i terminali del computer per ottenere ulteriori informazioni.

Vita e morte

Iniziate il gioco con cinque vite e ne perdete una ogni volta che siete ucciso. Ogni volta che salvate un superstite, guadagnate una vita. Quando perdete la vostra ultima vita, ricominciate dall'inizio del livello con lo stesso numero di vite che avevate quando avete iniziato quel livello.

In qualsiasi punto potete chiamare il menu delle opzioni (premete il pulsante superiore sinistro) e salvate il vostro gioco corrente nella RAM del CD32. Potete anche caricare un gioco precedentemente salvato da questo menu.

ASSISTENZA TECNICA

In caso di problemi tecnici con il presente gioco, quali impossibilità di funzionamento, contattare il nostro servizio di assistenza tecnica.

Technical Services

P.O. Box 51

Burgess Hill

West Sussex RH15 9FH

England

Telefono: +44 (0) 444 239600 (dalle 09:30 alle 16:30 dal lunedì al venerdì)

Fax: +44 (0) 444 248996

Ci scusiamo di non potere offrire suggerimenti e consigli per il gioco, perché il servizio di assistenza viene fornito solo per difficoltà tecniche.

Scanned

by

Thalio



MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.
PRIORITY HOUSE, CHARLES AVENUE,
MALTINGS PARK, BURGESS HILL,
WEST SUSSEX RH15 9PQ
TEL: 0444 246333 FAX: 0444 248996

/MU260068